

Typical User Interface Design Process

Avant-propos

Flux de conception type

Définitions des étapes type

Progression type

Notes sur le vocabulaire

Typical User Interface Design Process

Avant-propos

Dans le domaine du design d'interfaces, transformer une idée en un produit interactif repose sur une approche structurée afin d'assurer le bon déroulement de la conception et la réussite de l'expérience utilisateur.

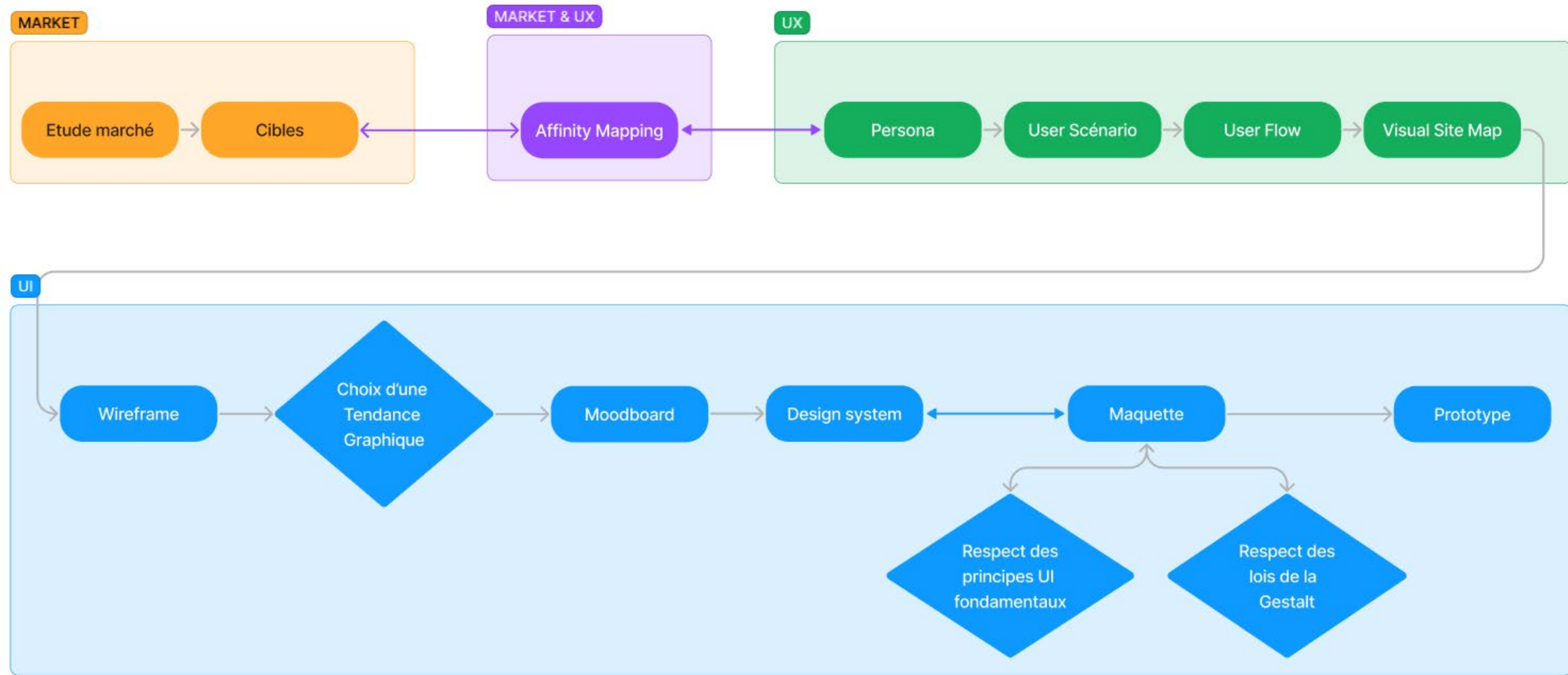
Ce document vise à mettre en avant ces étapes essentielles, de l'étude de marché à la création du prototype, fournissant à la fois une vue d'ensemble du parcours de conception UX/UI ainsi que des illustrations et définitions des termes clés.

Pour favoriser la découverte, veuillez noter qu'une simplification a été volontairement opérée. Une immersion devra être entreprise pour approfondir chaque étape, en explorant ses nuances et détails.

Typical User Interface Design Process

Flux de conception type

Flux de conception simplifié



Typical User Interface Design Process

Définitions des étapes type

Définitions des étapes type



Etude marché



Cibles



Affinity Mapping

Étude de marché : analyse approfondie des tendances, des concurrents et des opportunités sur le marché afin d'identifier des niches potentielles pour le produit ou le service.

Cibles : définition des groupes d'utilisateurs spécifiques en utilisant la segmentation pour mieux adresser leurs besoins et préférences individuels.

Affinity Mapping : organisation et regroupement des informations, des idées ou des opinions pour découvrir des patterns et des relations clés dans les données recueillies.

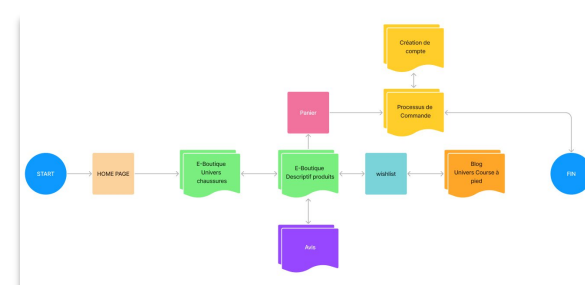
Définitions des étapes type



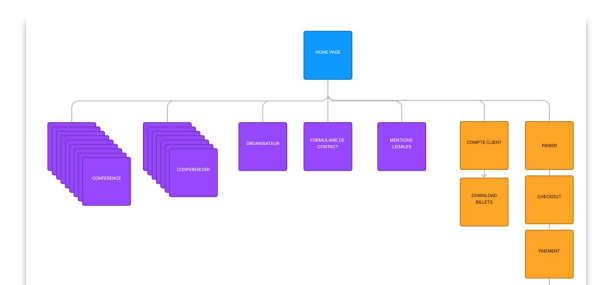
Persona



User Scénario



User Flow



Visual Site Map

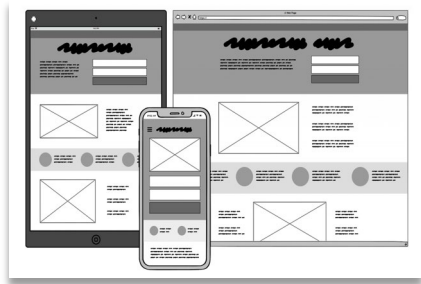
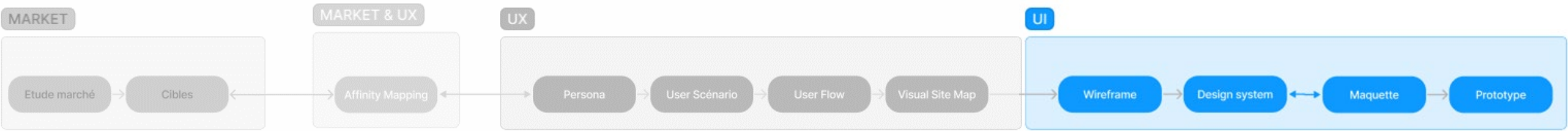
Persona : création de représentations fictives mais réalistes des utilisateurs cibles pour mieux comprendre leurs besoins, motivations et comportements.

User Scénario : visualisation des parcours possibles que l'utilisateur pourrait emprunter pour accomplir une tâche ou atteindre un objectif avec le produit ou le service.

User Flow : représentation du chemin spécifique emprunté par l'utilisateur à travers l'interface pour accomplir une tâche donnée.

Visual Site Map : schématisation de la structure et de la hiérarchie du site ou de l'application pour montrer comment les différentes pages ou sections sont reliées entre elles.

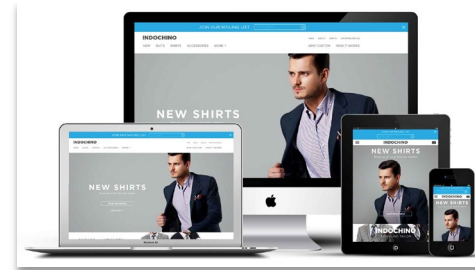
Définitions des étapes type



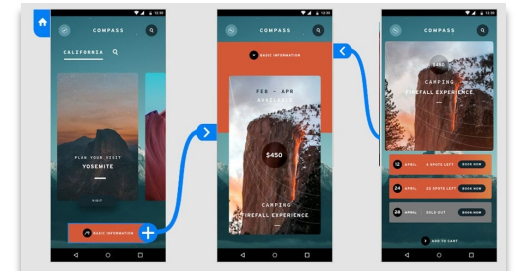
Wireframe



Design system



Maquette



Prototype

Wireframe : élaboration de maquettes basiques représentant la structure et le layout de chaque page, sans détails graphiques, pour planifier la disposition des éléments.

Design System : élaboration, sous la forme de guideline, d'un ensemble cohérent de composants et de standards visuels et interactifs servant de référence

Maquette : conception détaillée de l'apparence visuelle de l'interface, incorporant la couleur, la typographie, les éléments graphiques et la librairie de composants.

Prototype : création de versions interactives du design pour simuler l'expérience utilisateur et tester la navigabilité et l'ergonomie avant le développement final.

Typical User Interface Design Process

Progression type



Étude de marché : comprendre le marché est crucial pour assurer que le produit ou le service est adapté aux besoins actuels et aux opportunités identifiées.

Cibles : après avoir compris le marché, définir et segmenter la cible permet de s'assurer que le produit ou le service répondra aux besoins des utilisateurs appropriés.

Affinity Mapping : cette phase permet d'analyser, de classer et de structurer les informations issues de l'étude, jetant les bases pour l'établissement des personas.

Persona : créer des personas basés sur les cibles définies aide à humaniser les données et à maintenir l'utilisateur au centre du processus de conception.

User Scenario : ceci est une extension naturelle des personas, car cela décrit comment ces personas pourraient interagir avec le produit / service / interface.

User Flow : représentation du chemin spécifique emprunté par l'utilisateur à travers l'interface pour accomplir une tâche donnée.

Visual Site Map : avant de se plonger dans le design détaillé, il est bon d'avoir une vue d'ensemble de la structure.

Wireframe : c'est la première étape de visualisation concrète de l'interface utilisateur.

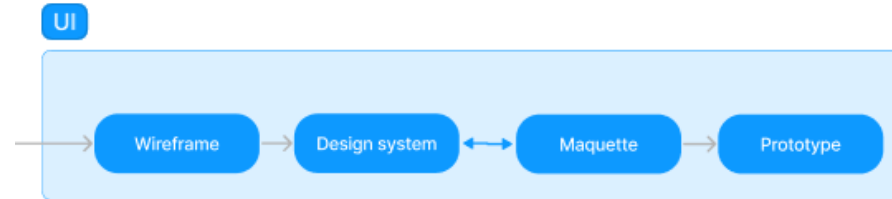
Design System : ici, on prépare les composants, les pattern UI, les règles visuelles. Ce guideline est mis à jour au fur et à mesure lors de la réalisation des maquettes.

Maquette : ici, on transforme les versions filaires (wireframe) en incorporant la couleur, la typographie et les composants en suivant une tendance graphique définie

Prototype : tester l'interface avec une version interactive est crucial pour éprouver l'expérience utilisateur

Typical User Interface Design Process

Notes sur le vocabulaire



Dans le domaine du design, la terminologie peut varier selon les entreprises, les agences, et les designers.

En conséquence, il est possible que certains termes soient source de confusion, notamment lors de vos recherches en ligne.

Nous souhaitons porter une attention particulière sur les termes "maquette" et "prototype".

Dans certains contextes, "prototype" est employé durant la phase de conception, alors que "maquette" désigne la réalisation graphique. D'autres pourraient utiliser le terme "mockup" pour se référer à une "maquette dynamique" et vice-versa.

Ce guide n'a pas pour objectif de trancher définitivement sur cette question terminologique.

Cependant, nous avons opté pour la nomenclature la plus couramment utilisée, notamment dans des logiciels leaders de conception tels qu'Adobe Xd et Figma. Ces outils distinguent clairement les étapes du processus de design : ils utilisent "Design" pour parler de la maquette graphique et "Prototype" pour la maquette graphique interactive.



Typical User Interface Design Process

By VPG

Tous droits réservés Vincent Pierre Gaillard.

License d'exploitation : AFPA